

HE system
PC Engine
LUCASFILM GAMES™ PRESENTS
SUPER CD-ROM² SYSTEM
LOOM™
ルーム
LUCASFILM™ GAMES

このたびは、ビクター音楽産業㈱のCD・ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●SUPER CD・ROM² ソフト使用上の注意

❶ PCエンジン、CD・ROM² などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。

❷CD・ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトル等が印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。

❸ゲームプレイ中に、CD・ROM² プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。

❹また、ゲームプレイ中に、CD・ROM² 本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD・ROM² ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD・ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

●CD-ROMディスク保管上の注意

❶信号の読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

❷CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

❸レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

❹プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

I N D E X

ゲームを始める前に

〈ストーリー「LOOM」™を読もう!〉

ゲームを始める前に、この取扱説明書の後半にあるストーリー「LOOM」™を必ず読もう。これにはボビン誕生の秘密やルームについての情報がいっぱいつまっている。それに、なぜボビンが山の上で寝ていたかもわかるはずだ。

〈まじないの本をチェックしよう！〉

この取扱説明書の中央にとじこまれている「まじないの本」をはずして別にしよう。これは村のあるテントに置いてあるのと同じものだ。代々伝わってきた織物師のまじないについてくわしく書かれている。新しいまじないを発見したら、このまじないの本にしっかり書き込む。これを忘れると先に進めなくなることもあるぞ。まじないは何より大切だ。

まじないの本にメモするときは鉛筆を使うこと！　まじないのメロディーは新しくゲームを始めるたびに変わるからね。(セーブした場所から続ける場合は、以前に覚えたまじないが使えます)

ようこそルームへ！

過ぎ去りし古の闇の時代から遥か後、天空を竜が治めし時代、世界は職業を核とする強固な集団、偉大なるギルドによって構成されていた。その中でも特に隆盛を極めていたのが織物師ギルドであった。彼らは音と光でまじないを操って不思議な織物を紡ぐとともに、世界の真実自体を紡ぎ出す人智を超えた力を誇っていた。しかし、邪悪な力によって彼らの紡ぎ出すパターンに乱れが生じ始め、世界は秩序を失いつつあった。

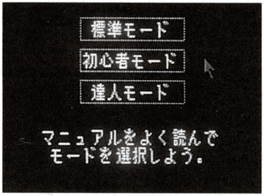
主人公はその織物師ギルドの若きメンバー、ボビン・スレッドベア。彼は 17 歳の誕生日の朝、長老たちに呼び出され出頭した聖なる部屋で、長老たちが白鳥になって島から飛び去るのを目撃する。気が付くと長老たちだけでなく島の住人もすべていなくなっている。一体なぜ？　みんなどこへ行ってしまったのか？　消えた島の人々を追ってボビンの冒険が始まる。

しかし、行く手に待ち受けるのは謎に満ちた数々のギルド、様々な人たち、恐ろしい怪物、不気味な洞窟、そして危機一髪の大ピンチ。ボビンはまじないを操り、友達にめぐりあいながら一歩々々進んで行く。

やがてボビンは、世界征服をねらったあるギルドの引き起こした、とんでもない事態に巻き込まれて行く。そして、様々な謎が解き明かされ、不死身の敵との最後のバトルへと誘われて行くのであった。

ゲームの起動

本体に「ルーム」のディスクを正しくセットして、電源を入れてください。
CD-ROM²SYSTEM画面で RUN ボタンを押すと、ゲームが起動します。



【モードの設定】

ゲームを始めるときは、まずモード選択画面で自分にあったモードを選択します。

標準モード

まじないとなる4つの音が聞こえたときやまじないをかけるとき、画面の下の糸巻棒と音階表の音符に色がつきます。ゲームに慣れている人やこのゲームのコツをつかんだ人におすすめします。

初心者モード

音階表の下に小さなワクが現われて、まじないに使われている音名(ＣＤＥＦＧＡＢＣ、英語のドレミファソラシド)が表示されます。まじないを書き移すのに便利なので、このゲームは初めてという人向きです。

達人モード

画面から音階表が消えて糸巻棒だけになり、新しいまじないが聞こえても糸巻棒が光らなくなります(光るのはまじないをかけるときだけ)。まさに耳だけがたよりの達人向きでしょう。ただし、このモードに挑戦した君には、とっておきのスペシャル・アニメシーンをプレゼント。他のモードで最後まで行った人も、このモードでもう一度挑戦してほしい。

〈注〉モード選択後ゲームスタートまで、しばらく時間がかかります。そのままお待ちください。

画面の説明

【ゲーム画面】

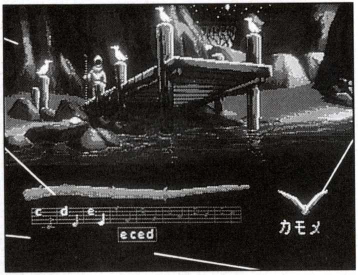
❶アニメスクリーン

❷糸巻棒

まじないに必要な魔法の杖。ただし、ゲームの中で糸巻棒を手に入れるまで現われません。

❸音階表

アニメスクリーンの下に糸巻棒と一緒に表示されます。達人モードではこの音階表は出ません。



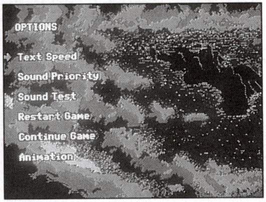
❺アイコンボックス

アニメスクリーン上でカーソルを動かしているとき、ゲームに関係のある物を指した場合にそのグラフィックがボックスに現われます。とにかく動き回ってみることがコツです。

❹音階記号ワク
（初心者モードのみ）

初心者モードを選択すると糸巻棒、音階表の下にこのワクが現われます。この中にはまじないのメロディーが音名で表示され、メモがしやすくなります。

【オプション画面】



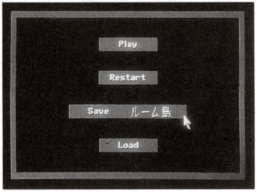
SELECT ボタンを押すと、オプション画面が表示されます。
ここでは、様々な設定をおこなうことができます。
✣キーの上下で項目を選択し、左右で設定します。

Text speed	文字の表示スピードを選択します。数字が小さいほど、速くなります。
Sound Priority	BGM、効果音の設定をします。
Sound Test	ゲーム中のBGMを聞くことができます。RUN ボタンを押してください。
Restart Game	ゲームを初めからやりなおします。RUN ボタンを押してください。
Continue Game	ゲームを続行します。RUN ボタンを押してください。
Animation	細かいアニメーションをはぶくことによって操作がスムーズになります。



【カットシーン】

まるでアニメーション映画のような連続シーンのことです。ここではキャラクターについての説明や謎を解くためのヒントが得られるはずです。カットシーンを省略して次に進みたいときにはⅡボタンを押しください。



【セーブ/ロード画面】

画面上にカーソルが出ている状態で、コントローラーの RUN ボタンを押すと、写真のようなセーブ/ロード画面が表示され、ゲームの記録および再開ができます。

このゲームにはセーブ用のポイントが7つ用意されており、ポイントを通過すると、そのポイントまでのゲームがセーブできるようになっています。ロードすると、記録したセーブポイントからプレーを再開できます。従って、次のセーブポイントにたどり着く前にプレーを中断すると、次回にプレーする時は、一番最後に記録したポイントからとなります。

なお、7つのセーブポイントは、ルーム島、浜辺、羊飼いギルド、ドラゴンの巣、かじ職人ギルド、聖職者ギルド、白鳥の湖です。思い当たる場面にきたら、セーブ/ロード画面を呼び出して、確認してみるといいでしょう。

Play ゲームに戻りたい時は、カーソルをここにあわせて Ⅰボタンを押してください。

Restart ゲームを始めからやりなおしたい時は、カーソルをここにあわせて、Ⅰボタンを押してください。

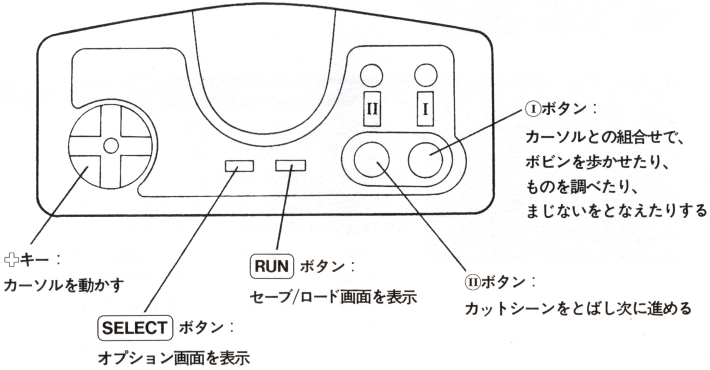
Save 一番最後に通過したセーブポイントが表示されます。ここにカーソルをあわせて Ⅰボタンを押すとゲームが記録され、表示されているセーブポイントからゲームを再開できるようになります。

Load ここにカーソルをあわせて Ⅰボタンを押すと、前回記録したセーブポイントからゲームを再開することができます。

〈注〉バックアップRAMにルームのデータを記録するのに十分なスペースが無い場合は、ゲームが開始せず、警告メッセージが出ます。そのときは不用なファイルをバックアップRAMから消して、もう一度起動してください。

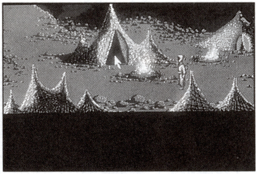
コントローラーの使い方

コントローラーの基本的な使い方です。



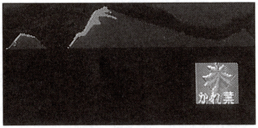
〈注〉RUN ボタンと SELECT ボタンを同時に押しても、リセットはかかりません。電源を切るか、オプション画面、またはセーブ/ロード画面で、RESTART を選んでください。

ボビンの動かし方



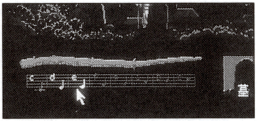
●ボビンの移動

カーソルを移動させたい位置に置いてⅠボタンを押すと、ボビンは移動します。カーソルを開いたドアのところに置くとボビンは部屋を出入りすることができます。



●物を調べたり使ったりする

まず、アニメスクリーン上の調べたい物の上にカーソルを置いてⅠボタンを押し、ボビンをその物の前まで移動させます（アイコンボックスの下にその物の名前が表示されます）。
次に、もう一度同じ位置でⅠボタンを押すか、アイコンボックスにカーソルを置いてⅠボタンを押します。運がよければ新しいまじないのメロディーが聞こえてくるかもしれません。



●まじないのかけ方

例：まじないがＣＤＥＣの場合

まず、まじないをかける相手の上にカーソルを置いてⅠボタンを押し、ボビンを相手の前まで移動させます（アイコンボックスの下にその物の名前が表示されます）。
次に、音階表のCの上にカーソルを置いてⅠボタンを押し、同じことをD、E、Cとくり返します。

●ワンポイント・アドバイス

まじないは、さかさまにかけることもできます。例えば「開ける」のまじないがＥＣＥＤだとすると、その逆のＤＥＣＥは「閉じる」のまじないとして使えます。つまずいたときには役立つかもしれません。

まず手始めに

オープニングのカットシーンが終わり、ボビンがガケの上にたたずんでいる場面からいよいよゲームスタートです。まず、ボビンの横に立つ木の葉に触ってみましょう。木の葉のところにカーソルを置いて①ボタンを2度押します（2度目はアイコンボックスの上にカーソルを置いてもＯＫ)。木の葉がひらひら落ちていくのが見られます。

次は、村に帰り村の左はしにあるテントに入ってみましょう。ここは長老たちの聖なる部屋につながっています。廊下にかかっている3枚のタペストリーについてもチェックしておきましょう。ボビンが説明してくれるはずです。さらに先に進むと聖なる部屋にたどり着き、長老たちが言い争っているところを目撃することになるでしょう。この部屋には機織り機「ルーム」があります。

長老が去った後に、必ず糸巻棒を拾います。なにしろ、これがないとこの先へ進むことができません。

白鳥の卵に「開ける」のまじないをかけてみましょう。この卵、実はボビンの育ての母のヘッチェルが変身させられた姿なのです。まじないは卵にカーソルを置いて①ボタンを2度押すと聞こえてきます（2度目はアイコンボックスにカーソルをおいてもＯＫ)。今度は、そのまじないを音階表に置きまじないをかけてみましょう。ダメなときはうまくいくまで何度でもトライします。

次は、村の右はしのテントへ行きます。これはヘッチェルの住んでいたテントです。テントの中には、染料の入ったなべやフラスコがあります。何かのまじないも手に入りそうです。早速テントの中を細かくチェックします。手に入ったのが何のまじないかわからないときも必ずメモに残しておくことです。身近な物にどんどんまじないをかけて練習することが大切です。

さて、ガイドはこの辺でおしまいです。これからは君が自分の手で道を切り開いてください。

幸運を祈ります！

LOOM™

付録 まじないの本

かつて、我々織物師たちは不思議な力を持つ模様（パターン）を織りこんだ布を他のギルドに売って収入を得ていました。しかし、長い年月を経るうちに糸と染料を用いて布を織る代わりにメロディーを唱えるだけで、そうした不思議な力を引き起こせるようになりました。

そのメロディーをまじないと呼びます。

これは、そのまじないを書きとめておくための手帳です。新しいメロディーを学んだら、必ず記録しておきましょう。あとでとても役に立ちます。
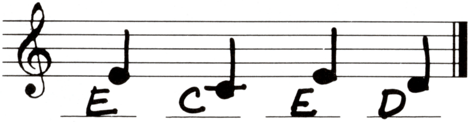
あなたが冒険していく間に、この手帳に書かれているまじないが全部見つかるとは限りません。織物師が一生のうちに使うメロディーは、ふつう10種類くらいのものです。とはいえ、この手帳をよく読んでおけば長老たちも予知できない出来事の数々にしっかりと対処することができるでしょう。

（この手帳には鉛筆で書き込むのが賢い織物師です。2度目の旅ではまじないのメロディーが同じとはかぎりませんから。）



開(あ)ける

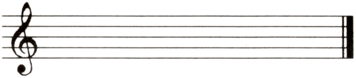
このまじないは、織物師たちが一番はじめに習う最も基本的なものです。マスターすれば雨よけの防水布や劇場の幕など、目の前をふさいでるものを簡単に開けることができるでしょう。





召喚する

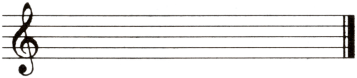
ギルドのメンバーを聖なる部屋に呼び寄せるときに使用します。主に長老が扱うまじないですが、使用されたことはほとんどありません。呼ばれたことの感知のし方は相手によって様々ですが、童話に出てくる“妖精のメッセンジャー”のような小さな光る球体が目に見えることが多いようです。



＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

染める

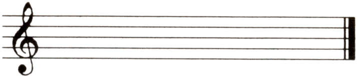
このまじないを完成したのは、ウーンソケット支部の染料調合師たちです。いろいろな色の服を好んだ聖職者たちの強い要望をかなえるため、彼らは煮えたぎった染料なべに何時間もかかりきりになって奴隷のように働いていました。かつては、あらゆる種類の布に“染める”のまじないをかけることができましたが、この何世紀かの間に適用できる種類がどんどん減ってきました。現在はウールにのみ使用できます。



＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

言葉を理解させる

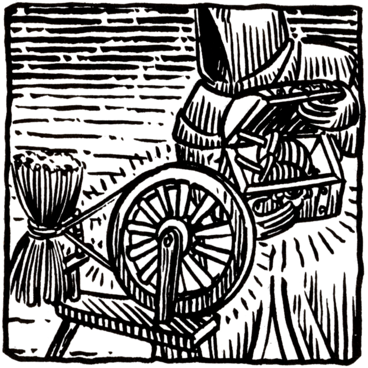
“言葉を理解させる”のパターンの入った布が最初に使用されたのは、7610 年にエルストリーで開かれた第 432 回ギルド間秘密会議でした。食事のときのランチョンマットとして使われたこの布のおかげで、初めて各ギルドの代表者たちが互いの言葉を理解できるようになりました。この画期的な発明は多くの人々に称賛されていましたが、葬儀屋ギルドの人たちがしゃべった花屋ギルドの悪口がこの布のせいでわかってしまい、その後 500 年にもわたる血なまぐさい戦争を引き起こしてからはあまり称賛も聞かれなくなりました。

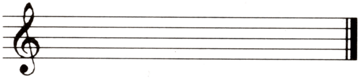


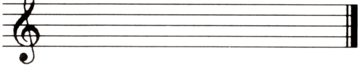
＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

わらを金貨に変える

不作の年に特別の収入を生み出すため、長老たちが使用するまじないです。その使用はインフレを避けるため、ギルドの財政部によって厳しく規制されています。他のギルドの人たちは織物師たちのまじないをよく理解できずに、この初歩的なまじないを含む、いろいろなまじないについての奇怪なおとぎ話をでっち上げて織物師を迫害しています。

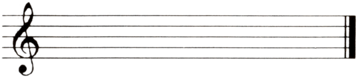






地震を起こす

ひとりの向こう見ずな織物師が休火山と思われていた山に“引き裂く”のまじないをかけたところ、たまたま発見したのが、この“地震を起こす”のまじないです。彼はあまりの威力のため、そのとき亡くなってしまいました。地震学者のギルドはこのまじないの権利をしきりに欲しがりましたが、非常に危険なものであるため、今では記録としてこの本に記するのみとなりました。ギルドは 7331 年にこのまじないの使用を禁止しています。



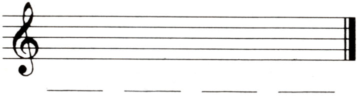
引き裂く

この罪のないまじないが、これほど悪用されることになろうとは、発明者はおそらく想像さえしなかったことでしょう。かつては、ミイラ造りのギルドがボロきれを引きちぎって細長い包帯を作る目的でこのまじないの権利を獲得して使用していました。しかし、6529 年にミイラ造りギルドが解散した時、この権利を欲しがるギルドの間で法的な争いが起こり、その結果、書類を処分するためにこのまじないを使いたいという政治家ギルドが権利を引き継ぎました。ところが、口の軽いギルドの間でこのまじないの秘密が広まってしまい、この秘密を知った暗殺者ギルドの連中が、ここに記すのもはばかられるほど恐ろしい目的に“引き裂く”のまじないを使用して、このまじないの評判を落してしまいました。



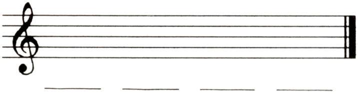
暗闇で物を見る

このまじない特有の美しいメロディーは、夜行性の鳥たちの歌声がもとになっているものと推定されています。かつて“暗闇で物を見る”のまじないは炭鉱労働者ギルドで重宝されていました。伝説によれば、地底に国を創っていた彼らは、このまじないのかかった織物師ギルドの紋章入り「光るタペストリー」から主に明かりを得ていたらしいのです。しかし、非常に残念なことに7331年に大地震が起こって地底の国がさびれ、その後すっかり需要が減ってしまいました。



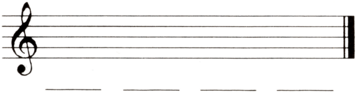
治療する

「簡約・織物師ギルドの歴史 第19巻」（ギルド出版、5620年）の中の第3代長老レイジーケートの記録によれば、1716年というはるか昔に早くも“治療する”力を持つ布を包帯にして巻いていたということです。その後、長年かかって模様の代わりとなる4つの音が選び出されました。今では元気回復が必要なものなら何にでも使えるこのまじないですが、織物師自身が自分の体を治療することだけはできません。



縮める

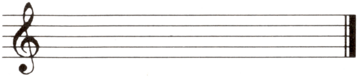
織物は湿気や熱にさらされると縮むものです。この自然現象を研究した古代の織物師は、布を縮ませる糸の分離に成功しました。そして、間もなく“縮める”のまじないが生み出され、どんな物質にもこの作用を引き起こすことができるようになりました。しかし、使用の際には注意が必要！“縮める”のまじないは一旦かけてしまったら二度と解くことはできません。



欲しがらせる

“欲しがらせる”のまじないの起源は、我々の社会が未発達であった頃にさかのぼります。その当時は、通りすがりの通行人をギルドの店に誘い込むために使用していました。動物や人間にこのまじないをかけると、織物師の周囲でメロディーが鳴り、かけられた相手が最も欲しがっているものに織物師は変身します。でも、この幻想は一瞬にして消えてしまうもので、長引かせることは不可能です。

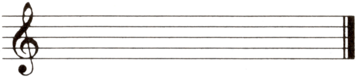




映し出す

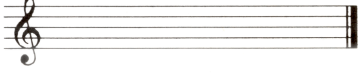
このまじないはダンサーのギルドからの依頼で作ったものです。彼らのクラシック・バレエ作品「オレマ」上演 500 回記念の舞台でコスチュームの着替えを手早くすませるために使用されました。正しくこのまじないをかけると、織物師はあっという間にまじないをかけた相手の姿を自分に、また自分の姿を相手に映し出します。つまり姿が入れ替わるのです。4 つの音はカメレオンの声から採用されました。





防水する

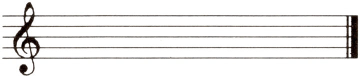
5992年にレサー・アクスブリッジの熱帯雨林を探検した第5代長老スピンドルシャンクが生み出した、このとても実用的なまじないは、布を防水加工することができます。ところが、6003年に防水布を使ったオーバーシューズは体に害があるという説がわき起こって大騒ぎとなり、“防水する”のまじないは永久に禁止されることになりました。が、結局この説は売れ行きを心配した傘職人のギルドがでっち上げたものだということが判明し、禁は解かれました。



こわ
怖がらせる

このまじないをかけると、織物師はまじないをかけた相手が心の中で恐怖を抱いてるものの姿に変わります。つまり、相手が最も恐れているものに変身することができるのです。もちろん、これは恐怖を感じる能力のある相手にしか効きませんが、実はこのまじないには相手に関係なく効果を発揮するだけの大きなパワーが隠れているのです。しかし、現在はその使用が心理療法師ギルドの治療のためだけに制限されています。

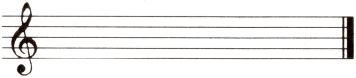




み
見えなくする

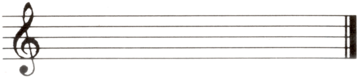
“見えなくする”のまじないをかけると、相手は視覚の焦点がぼんやりして織物師の姿がほとんど見えなくなります。相手は一人でもグループでもかまいません。このまじないの由来ははっきりしていませんが、忍びの術にたけた羊飼いのギルドから（あまり感心しない方法で）知恵を得たものと思われています。





お
折りたたむ

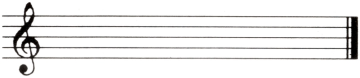
考古学の資料によると“折りたたむ”のまじないは、もともとは空間を折りたたむためにに作られたわけではないようです。このまじないの発明者はどうやらクリーニング店を経営しようと思っていたらしいのです。今では織物師が場所から場所へと移動するのにこれほど手早く快適な方法はありません。でも、他の織物師がすでに折りたたんだ空間の一部にこのまじないをかけるときは注意することです。不注意にまじないをかけるとゲインズボロのブラインド・スポットのように誰も住むことのできない「しわのゾーン」ができてしまいます。





ねじる

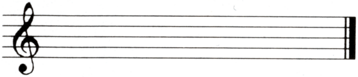
古代から存在したこのまじないの起源は、すっかり歴史の中に埋もれてしまいました。最も古い文献には、このまじないが聖なる部屋にあるロング・タペストリーの縁の部分をねじるのに使われたと書かれています。また、その文献によると手でアサ糸や毛糸を紡ぐときにも使用されていたようです。伝説では、初代長老スウェルフラックスが布を織ったときにスピンドルがきしんで鳴ったリズミカルな 4 音がまじないになったといわれています。



______ ______ ______ ______

混乱（こんらん）させる

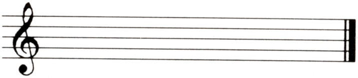
この珍しいまじないが最初に生み出された理由は、長い歳月のうちにわからなくなってしまいました。歴史を再検討している学者たちは、このまじないの本来の目的は、安い布にこれをかけてギルドの店のバーゲンに来る客を惑わすためだったと主張しています。その起源が何であれ、“混乱させる”のまじないに潜む力は時を経ても少しも衰えていません。これをかけられた相手は、織物師の安全が確保されるまで、どうしようもないほど混乱させられてしまいます。



______ ______ ______ ______

形（かたち）を変（か）える

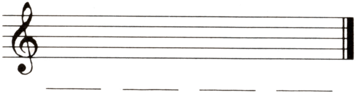
物質の形を変えるのに必要な集中力を持っているのは、ほんの一握りの織物師だけです。このまじないをかけるには、全神経を集中させねばなりません。形がうまく変わった後でも、まじないを定期的にかけ直さないと元の状態にもどってしまうことがあります。



______ ______ ______ ______

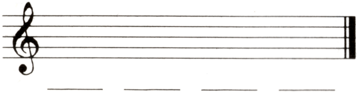
暖(あたた)める

“暖める”のまじないは、とても心地のいいあたたかなメロディーです。織物師でこのメロディーに包まれたことのない者は一人もいないでしょう。人気の点では“愛を与える”のまじないに次いで2番目（この2つのまじないはよくセットで売られます）。わがギルドの歴史からいっても重要な商品です。ひとたび、このまじないをかければ薄いガーゼのベッドカバーが、まるでペナンブリアン・キルトのような暖かい布に変わります。



愛(あい)を与(あた)える

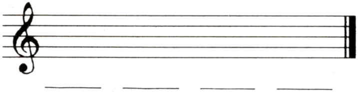
このまじないをかけた布がベストセラー商品となったおかげで、織物師ギルドはあっという間に繁栄し、勢力を誇るようになりました。“愛を与える”のまじないをかければ、愛にまったく無関心な人の心もたちどころにとろけてしまうこと請け合いです。しかし、このまじないの真の由来を知ることができるのは長老たちだけに限られています。これに関連して、第2代長老トゥイルファストとオルガン奏者ギルドの一員との秘められた恋がうわさとなったことがありましたが、あれは根も葉もない悪意ある中傷です。





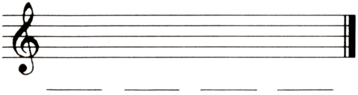
眠(ねむ)らせる

枕、赤ちゃん用の帽子、寝袋などは、大人気のこのまじないの持つ心を鎮静させる性質が必ずしみ込ませてあります。乳母ギルドは家庭用の布製品全般にこのまじないの使用を要請していますし、麻酔医ギルドはクロロフォルムに代わるものとして産業用のもっと強いまじないを承認しています。



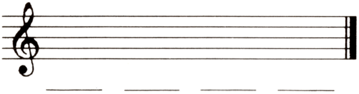
静(しず)かにさせる

“静かにさせる” のまじないは、初めて親となって赤ん坊のあやしかたに慣れていない人たちや、うるさい寮で暮らす学生に大変喜ばれています。ところが、残念なことに、わがギルドのメンバーたちは使用するに適当か否か疑わしい依頼にもたびたび応じて、このまじないのメロディーを唱えています。中でも最も問題のあるのは、コンサート開始前聴衆を黙らせるためにこのまじないをかけるよう依頼してくる指揮者のギルドでしょう。



破(は)壊(かい)する

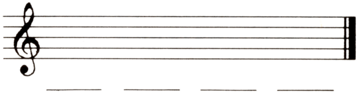
物質を破壊するというのは派手で見映えのする能力ですが、これらを身につけるまでの我慢ができない若い織物師が多いようです。非常に熟練した織物師でさえ、ほとんどがこのデリケートなまじないを理解できていません。このようなまじないは誰もが使えない方がよいのです。実は、すべての軍隊はこの “破壊する” のまじないが持つ並外れたパワーによって解体されました。このまじないで軍隊を解体しなければならないような機会が二度と来ないことを我々は望んでいます。





カラにする

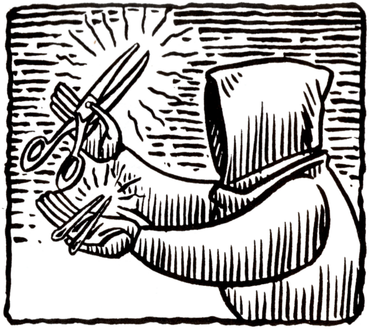
どんな容器でもこの簡単なまじないをかけるだけで、あっという間に内容物を取り除いてカラにすることができます。4200 年にこのまじないが発明される前には、ウーンソケットの小川が捨てられた染料で緑色なってしまった事件もありました。ただ、湖や雲にこのまじないをかけようなどと考えてはいけません。4202 年に起こった「第 2 のノアの洪水」のような大きな災害が発生するのを防止するため、このまじないの使用は慎重に限定されているのです。（この大洪水に関してはギルドに責任はないという決着がついています）



消（け）す

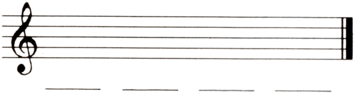
“消す”のまじないをかければ、簡単に炎を消火することができます。酸素や燃える物質の糸をほぼ瞬間的に解くので、大火災でも二次災害や煙はまず発生しません。6222 年には、このまじないの安全性と消火能力の向上が認められ消防士ギルドから感謝のしるしとして記念プレートが贈られました。





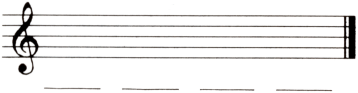
恵（めぐ）みを与（あた）える

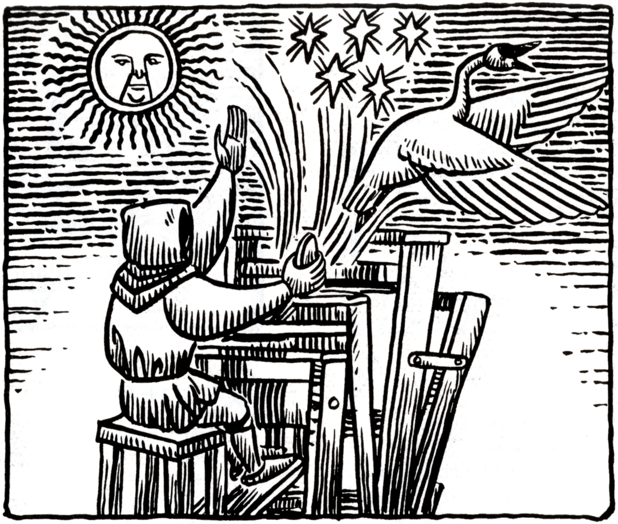
別名「カジノ破り」とも呼ばれるまじないです。このまじないをかけたものは当たりの確率が高くなり素人にもツキがきます。そのため、このまじないのギルド外での使用は 5858 年に設定されたエメリック合意によって禁じられました。この合意を結んだときには、その見返りとしてギルドの財政部はカジノの確率を管理する統計学者協会から十分な額の寄付をもらっています。



尖（とが）らせる
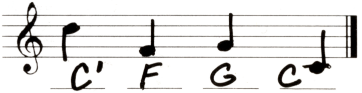
ハサミやピンや編み針は、この簡単なまじないをかければ研ぐことができます。古代には、戦士たちの剣も我々のギルドで修理していました。しかし、鍛冶屋ギルドから正式な異議申し立てが起こり、その結果、7550 年にウェットストーン・ブリッジ条約が結ばれました。これに基づき、戦争に使用される武器に“尖らせる”のまじないをかけることは特に禁止されています。





超越させる

このまじないは織物師の使う技の中でも最も繊細で神秘的な、まさに芸術ともいえるものです。そのため、このまじないを完ぺきに使いこなせる織物師はほんの数人に過ぎません。“超越させる”のまじないは、我々の運命を支配しているパターンとのつながりを解いて、心と体を我々の世界の理解を越えた、超越した存在に高めます。まじないをかけられた者は、姿が鳥や星座や太陽の黒点ようになると言われています。体罰が禁じられている我々のギルドでは、このまじないを使って人を追放することがありますが、それはギルドの決して犯してはならない最後の掟を破った者にのみ適用される最も重い罰です。



「LOOM™～ボビン誕生の秘密～」

たそがれの空を竜たちが支配し、無数の星が輝いていたあの「第二の闇の時代」が過ぎ、はるか長い年月がたったとき、人類は再び世界を支配しようと考え始めました。

その目的達成のために人々は勤勉さという素晴らしい武器で懸命に働きましたが、その営みが進歩するにつれ、人々は傲慢にも自分たちの行く手を阻むものは何もないと確信するようになりました。

このころ、生産者同士の競争がとても激しかったため、人々は職種ごとに「ギルド」と呼ばれる組合を作って団結し、自分たちの利益や技術の秘密を守ろうとしました。このようにしてできたギルドは、人数が増えるにつれ力を増していきました。「大ギルド時代」の始まりです。このような大ギルドは都市国家を形づくり、幾世代か後には世界の交易を手中に収めるまでになったのです。

中には、そんな野心を持たず、ただひたすら仕事に専念するギルドもありました。例えば織物師ギルドの人々です。

織物師ギルドには、仕事は自分の子供にだけ教えるという厳しい掟がありました。また、他のギルドの者との結婚は認められず、掟を破った者は追放されました。そうした掟の中で、織物師の優れた技は親から子へ、子から孫へと受け継がれ、磨きに磨かれていきました。偉大な織物師が精魂こめた織物の、この世のものとは思えない美しさに、世界中の人々が目を見はるまでになったのです。

そして、彼ら独自の哲学を創り上げていきました。彼らはルーム、すなわち機織り機に真理を見、自分たちが織りなす布地の上に不思議な力を持つパターン、つまり模様を織り込む方法を見い出したのです。やがて、彼らの織物は美しさより病気を治したり、厄払いの力を持つ不思議な力で知られるようになりました。

そしてついに、織物師たちの技が単なる布という次元を超越するようになりました。糸と染料を用いて布を織る代わりに、光と音を操るだけで布が持つ不思議な力を発揮できるようになったのです。

　彼らは他のギルドの者たちから魔法使い呼ばわりされ、迫害され始めました。そうした迫害から布の秘密を守るために、大陸の沖はるかに浮かぶ岩ばかりの小島に移り住みました。彼らはその島で俗世間との関わりを断ち切り、長い年月を費やして機織りの技を更に完成させたのです。
　霧に包まれた神秘の島は、訪れる者もなく、かつて「ルーム島」という名で記されていた地図からも消し去られてしまいました。

　長い間厳しい掟で縛られ、閉鎖的な生活を続けてきたルーム島にも大きな転機が訪れようとしていました。何世代にもわたった血族結婚のために死産や生まれてもすぐに死んでしまう子供が続き、島の住人が 20 人足らずになってしまったのです。中でも子供を失った母親の嘆きは大きなものでした。

　また、ひとりの母親が子供を死産で失いました。彼女の名はシグナ・スレッドベア。美しい女性です。彼女は傷心のあまり、長老たちに掟を考え直してくれるよう頼みに行きました。この島ではすべてがアトロポス、ラケシス、クロートスの 3 人の長老が形成する最高会議で決定されるのです。

　機織り機ルームの置かれた聖なる部屋で、シグナは掟の見直しを切々と訴えました。しかし、祖先の残したロング・タペストリーのパターンのままに暮らすことを第一に考える長老たちは、全く相手にしようとはしませんでした。思いあまったシグナは、この島で決して言ってはいけないことを口にしてしまいます。
「それなら、あのルームでパターンを変えて下さい。お願いです!　このギルドの未来を託す丈夫な子供を生ませて下さい!」
シグナはあのルームを操ってパターンを変えさえすれば、ギルドの危機を救うことができると考えていたのです。しかし、長老たちは違っていました。
「あの偉大なルームにはおまえが望むような力があるだろう。そして、我々の祖先がその力を自由に操っていたのも事実だ。しかし、今、みだりにパターンを変えるべきではない。なぜなら、その微妙さ不思議さは、我々の理解をはるかに越えているからだ。今の我々はパターンに定められた運命を受け入れ、ルームの意志を皆に伝えるだけなのだ」
 3 人の長老たちは口々に同じことを言いました。

「意志を伝える?　あなたがたはルームの手入れをしているだけではありませんか! 私たちの祖先が命がけで築き守ってきたこの遺産を、あなたがたが消滅させようとしている。あなたがたはパターンを変える勇気がないだけです!」
思いあまったシグナは言い放ちました。長老たちは激怒しました。そして、ゆっくりと言い渡したのです。
「そなたはこの偉大なルームの前で我々長老を裁こうというのか!　我々を裁けるのはただひとつ、あのパターンだけなのだ。よいか、二度とそのようなことを言ってはならんぞ。下がれ!」
シグナはがっくりと肩を落とし、とぼとぼと自分のテントへ戻っていきました。

　しかし……その夜、
　シグナは聖なる部屋のルームの前に座っていました。準備してきたグレーの糸を目立たぬようにパターンに織り込み、密かにパターンを変えてしまうつもりなのです。
「まず、糸を杼に結び付けて……。杼を打ち・・・筬を打ち・・・踏んで・・・休む。杼を打ち…筬を打ち…踏んで…休む。押して…戻して…。これならヘッチェルに習った通りだわ」
　ルームの扱い方は、シグナの乳母で長老たちに仕えるやさしい女性ヘッチェルが、長老たちには内緒で教えてくれたものでした。
「休んで…杼を打ち…筬を打ち…中へ…下へ…」
織り進むうち、ルームが不思議なメロディーを奏で始めました。そして、メロディーが最高潮に達したとき、聖なる部屋の扉が開き、長老たちとシグナを心配したヘッチェルが駆け込んで来ました。
「レディー・シグナ、何をしておる!」

　と同時に、ルームに赤ん坊の泣き声が響きわたりました。なんと、シグナの目の前に赤ん坊が現れたのです。
「私の赤ちゃん!」
　シグナはそう確信してその赤ん坊を抱きしめました。
「そなたは、事の重大さがわかっておるのだろうな。無事にはすまんぞ」
「お好きなようになさいませ。この赤ん坊さえ生きていれば私はどうあっても」
　シグナは答えました。

「では、その子をヘッチェルにお渡しなさい」
　長老の中では最もシグナに理解を示してくれていたクロートスの最後の思いやりです。
　ヘッチェルがやさしい女性であることをよく知るシグナは喜んで赤ん坊をヘッチェルに預けました。
「可愛いがってね。私を可愛がってくれたように。」

「レディー・シグナよ。この罪は実に許しがたい。」
アトロポスは罪状を述べたて、糸巻棒でまじないを紡ぎはじめました。ルームに響く不気味なメロディーの中、彼は続けます。
「よって、そなたを有罪として永久に追放するものとする。したがって、この子に会うことはもちろん、二度とこの島に足を踏み入れることも許されぬ。今日ただ今から死を迎えるその日まで、ただ一人孤独のうちに空をさまよい続ける運命となるのだ」
アトロポスのまじないのメロディーが一段と大きくなると、シグナは悲しげな叫び声と共に白鳥に変身し、聖なる部屋のステンドグラスを破って追われるように夜の闇へと飛び去っていきました。

　その夜、織物師の村で大白鳥が海の向こうへ消えて行くのを見た者はほとんどありませんでしたが、シグナがギルドの掟を破って長老の怒りを買ったといううわさは、まもなく島中に広がっていきました。
　その赤ん坊は17才の成年になるまで、ギルドとの関わるが一切許されず、その後については長老たちが決めることになりました。
　かつて、シグナの乳母だったヘッチェルは、ルームから生まれたこの子をわが子として引き取り「ボビン」と名付けて大切に育てたのです。

　それから数年たったボビンの誕生日。ヘッチェルは、幼いボビンを朝まだ暗いうちに起こし、海の見渡せる崖の上へ連れて行きました。夜明け前の肌寒いその場所で身を寄せ合うようにたたずみながら、ヘッチェルは海の彼方に目を凝らすようボビンに言って聞かせました。
「おまえにどうしても見せておきたいものがあるのよ。もうすぐ来るわ。おまえの誕生日には必ずやって来るんだもの」

「何が来るの?」
「それはね…… 見て! ボビン!」
　ボビンははじめて見るこの美しい鳥に思わずため息をつきました。
「ボビン、あれは白鳥っていうのよ。雪のように真っ白でしょう?」
「こっちへ来る。頭の上を飛んでいくよ」
　白鳥は悲しげな叫び声を上げながら、頭の上を低く飛び、再びはるか彼方へ飛び去ろうとしていました。それはまるで名残を惜しむかのようなゆっくりとした動きでした。
「とてもきれいな鳥だね」
「ほんとうに。相変わらずお美しい」
「どうしてあんなに悲しそうに鳴くの?」
「ひとりぼっちだからよ。誇り高くてひとりぼっち」
「どこへ行っちゃうの?」
「きっとパターンのずっと向こう側だと思うわ」
「僕たちも行ける?」
「おまえには行けないところよ。私たちパターンの中で生まれた者は織り込まれた模様のようにどこへも行けないの。だから白鳥の後を追うことはできないの」
　こうして、ボビンの誕生日には崖の上で白鳥を見ることが、二人だけの秘密の儀式になったのです。

　その後もボビン・スレッドベアはすくすく育ち、すらりとした背の高い若者になりました。パッチリしたその青い目の奥には茶目っ気と知性の輝きが見えていました。
　島の人々との付き合いを長老たちに禁じられていたボビンは、いつも一人で浜辺や森を歩いて過ごしていました。心やさしいヘッチェルは、ひとりぼっちのボビンを見かねて長老に許しを乞うたこともありましたが、一度も聞き入れられませんでした。
　長老は成長したボビンを恐れていたのです。当然といえば当然でした。思いがけないボビンの誕生が、パターンに混乱をもたらし始めていたからです。ルームにかかった織物に黙示の模様が現れ、年々広がっていくのを見て、長老たちは不安をつのらせました。ボビンを生んだグレーの糸は、織物師のギルドをもはや避けられない運命へと導いて行ったのです。パターンは崩れ始めました。しかし、誰ひとりとしてそれを止めるすべを知りませんでした。

長老たちは、ボビンに決して出生の秘密を明かそうとはしませんでした。そればかりか、ボビンが運命をまっとうすることのないよう祈っていました。長老たちは、ボビンが島を離れず、まじないを覚えさえしなければ何事も起こらないと考えたのです。まして、ボビンに対する教育がすでに始まっていようとは、夢にも思ってはいませんでした。

今夜もヘッチェルとボビンの秘密のレッスンが始まりました。
「さあ早くお座り。今夜は特に大事なの。さて、おまじないにはいくつの音が必要?」
「４つ」
「音の名前は?」
「杼打ち……筬打ち……踏んで、休む」
「その通り。じゃこの間のメロディーを歌って」
ボビンはなかなか上手に歌うことが出来ません。
「機織りなんか一生覚えられなくてもいいよ」
「何をいうの。練習してはじめてできるのよ。まず、手始めにこれを」
ヘッチェルは糸巻棒を出し、メロディーを奏でて見せました。聞いたことのないような美しい響きにボビンは息をのみました。
「これは糸巻棒というものよ。これで光とメロディーを操ってその力を出すことができるの。さあ、糸巻棒を持って」
ヘッチェルはしり込みするボビンに糸巻棒を持たせ、さっきのメロディーを歌うように言いました。しかし、なかなか思うような音が出ません。
「ダメダメ、もっとノドの奥を開いて、ゆっくり音をあげていくの。そう、上手よ」
ボビンも一生懸命です。やがて、ボビンの声が糸巻棒と共振し、糸巻棒が輝き始めました。
「お母さん、糸巻棒が光ったよ!」
「それはおまえが正しい音を出したからよ。さあ他の音も続けて」
ボビンはゆっくり、しかし確実に４つの音を出せるようになっていきました。
「もう一度さっきの４つの音を歌ってごらん。そして、最後の音を出したらすぐに糸巻棒の先をそこにある編物カゴの中の毛糸にむけるのよ。いいわね」
「でも、ふたが閉まってるよ」
「そう、あの４つの音は「開ける」のまじないなの。指一本触れずにあのカゴのふた

を開けることが出来るのよ。カゴの中の毛糸に気持ちを集中してぶつけるようにすればいいわ。さあ、やってごらん」
ボビンは再び 4 つの音を歌い始めました。
「気持ちを集中して。その調子よ……。違うわ、ボビン！　窓に向かってじゃない!」
ボビンの手元が狂って糸巻棒の先が編物カゴではなく窓に向いてしまったのです。その途端、大きな音と共に窓ガラスが粉々に砕け、飛び散りました。あわてたヘッチェルは明りを消してボビンと一緒に息を潜めました。
「誰にも聞かれなかったらいいのだけど……」
幸運にも、外は何事もなかったように静まり返っています。落ち着いたヘッチェルは、思いがけない糸巻棒の威力にはしゃぐボビンから糸巻棒を取り上げて言いました。
「今夜はこれでおしまい。さあ、寝なさい。明日は特別な日だから二人とも早く起きないとね」
そう、明日はボビンの 17 回目の誕生日だったのです。この日はボビンが大人として認められる日でもありました。
「今年は、僕ひとりで行かせてくれない?」
「おまえひとりで?　おまえもそろそろ一人前。いいよ、ひとりでお行き。お母さんもたまには朝寝坊をさせてもらうから」

　ボビンが目覚めたとき、外はまだ真っ暗でした。年老いたヘッチェルを起こさないようにそっとベッドから下りると、ボビンは暖かいグレーのローブをまとい、夜明け前のまだ肌寒い家の外へ出て行きました。
　ボビンが崖の上にたどり着いたのは日の出の 30 分も前でした。ボビンは枝の曲がりくねった大きな木の下に座り、幹によりかかって、あの美しい白鳥の 17 回目の訪れを待つことにしました。

　ところが、1 分も経たぬうちにボビンはぐっすりと眠り込んでしまったのです。すると……

冒険のヒント

●ほとんどの謎には何通りもの解き方がある。いろいろ試してみると面白いぞ。
●途中で出会った物や目についた物は何でもチェックしてみること。意外な情報が手に入るかもしれない。
●新しくまじないを覚えたら恐れずにどんどん使ってみよう。まじないの本にメモするのを忘れずに！
●旅に出たばかりのボビンは、まじないに使える音の数がとても少ない。でも、経験を重ねれば音もひとつひとつ増えていく。心配は無用だ。
●使えそうなまじないが思いつかない場合は、メロディーをさかさまにしてまじないをかけてみよう。もしかすると思いがけない展開が…。

●どうしてもダメなときは・・・

どうしても先に進めなくて困ってしまった人は、返信用封筒（君の住所、名前を書いて 62 円切手をはったもの)を同封のうえ、くわしく質問内容を書いて郵送して下さい。ハガキや電話はダメだよ！

〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷 2-8-16
ビクター音楽産業株式会社「ルーム」ヒント係

STAFF

オリジナル版、PCエンジン版制作　LucasArts Entertainment Company

原作　Brian Moriarty
イラストレーション　Mark Ferrari
キャラクターデザイン　Gary Winnick, Steve Purcell
アニメーション　Ken Macklin, Gary Winnick, Steve Purcell, Mark Ferrari
チャイコフスキー作品編曲・音楽　EarWax
プログラム　David Stifel, Kalani Streicher
SCUMMストーリーシステム　Ron Gilbert, Aric Wilmunder
テストプレー　Jo Ashburn，Dianna Myers, Tabitha Tosti
パッケージイラスト　Mark Ferrari, Dugald Stermer
プロデューサー　Kalani Streicher
David Warhol（Realtime Associates）
協力　Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood,
Carolyn Knutson, Tom Scott

■日本語版スタッフ

エクゼクティブ　プロデューサー：本多慧
プロデューサー：小森治信
ディレクター：中村一夫
翻訳・マニュアル：柿ノ本ゆう
テストプレー：安藤敬幸、戸村美知夫、堀江信明、三沢了、米山輝之
マーケティング：新井克巳、河村利通、南幸樹、西沢俊志、
前谷格、内田弥恵、飯野桂
マニュアル＆パッケージ・デザイン：松岡恵津子、
Comix　Brand
（峯岸孝之／曳野卓二）

Special Thanks to George Lucas



JCCD2009